

Traducción accesible en el espacio museográfico multimodal: las guías audiodescriptivas¹

Silvia Soler Gallego, Universidad de Córdoba, and Catalina Jiménez Hurtado, Universidad de Granada

RESUMEN

La audiodescripción es una modalidad de traducción intersemiótica (Jakobson 1959/2000) que facilita el acceso de personas con discapacidad visual a mensajes visuales en diferentes contextos, como los medios audiovisuales, las artes escénicas y los museos y exposiciones (Snyder (ed.) 2010: 7). En la última década ha sido objeto de estudio de numerosas investigaciones realizadas en el marco de los Estudios de Traducción y a día de hoy cabe afirmar que constituye una línea de investigación bien asentada dentro de la disciplina de la Traducción Audiovisual (Gambier 2004: 9, Kruger y Orero 2010: 141).

La mayoría de estos estudios se han ocupado de la audiodescripción para el cine y la televisión (Jiménez (ed.) 2007, Kruger 2010, Remael 2012), pero existe asimismo una línea de investigación incipiente dedicada a la audiodescripción en museos y exposiciones (de Coster y Mühleis 2007, Neves 2012, Praxedes y Magalhães 2013, Araújo y de Oliveira 2013), a las que se suma la que aquí se presenta.

La construcción de un museo accesible requiere de expertos de muy diversas disciplinas que unan sus esfuerzos con el objetivo común de hacer de este un agente social interactivo que contribuya al fomento de la accesibilidad universal y la inclusión social. La audiodescripción es un instrumento de accesibilidad utilizado en un número creciente de museos en diversos países (Soler 2012), ya sea durante una visita guiada o en forma de guía audiodescriptiva, que se ha demostrado mejora el acceso de las personas con discapacidad visual (RNIB y Vocal Eyes 2003: 22). El principal objetivo de este artículo es contribuir a la visibilidad y el desarrollo de esta práctica de traducción accesible. Para ello, proponemos una metodología de análisis descriptivo de la audiodescripción como género textual y producto traducido que se ha aplicado a un corpus de estudio compuesto por guías audiodescriptivas de tres géneros diferentes de museo: arte, arqueología e historia.

ABSTRACT

Audio description is an intersemiotic translation modality (Jakobson 1959/2000) that allows visually impaired people to access visual messages in different contexts, including audiovisual media, performing arts, museums and exhibitions (Snyder (ed.) 2010: 7). During the last decade, research in Translation Studies has dealt extensively with audio description and, as a result, it is now a well-established line of research within Audiovisual Translation (Gambier 2004: 9, Kruger and Orero 2010: 141). Most of these studies have focused on film and television audio description (Jiménez (ed.) 2007, Kruger 2010, Remael 2012), but there is now an incipient line of research on audio description at museums and exhibitions (de Coster and Mühleis, Neves 2012, Praxedes and Magalhães 2013, Araújo and de Oliveira 2013), to which this article intends to make a contribution.

Making a museum accessible requires experts from various fields to collaborate towards the common goal of transforming the museum into an interactive social agent that contributes to universal accessibility and social inclusion. Audio description is an accessibility tool used in a growing number of museums in multiple countries (Soler 2012). It can be offered during a conducted tour or in an audio descriptive guide, and it has proved to enhance visually impaired visitors' access to the museum (RNIB y Vocal Eyes 2003: 22). The main goal of this paper is to foster the visibility and development of

this accessible translation modality. In order to do so, we propose a descriptive methodology to analyse audio description as text genre and translation product. This methodology has been applied to a corpus composed of audio descriptive guides of three museum genres: art, archeology and history.

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad universal, museología accesible, guía audiodescriptiva, género, análisis de corpus, multimodalidad.

KEYWORDS

Universal accessibility, accessible museology, audio descriptive guide, genre, corpus analysis, multimodality.

1. Introducción: El museo como evento multimodal y texto original

Con la llegada de la *Nueva Museología* y su evolución en la más reciente *Museología Crítica* se inicia una visión del museo cuyo cometido fundamental es la función comunicativa y el diálogo constante con el público que lo visita. La definición de museo proporcionada por el ICOM en la sección tercera del artículo primero de sus Estatutos así lo postula:

A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment (ICOM).

Hoy en día el museo es un espacio de comunicación y de transmisión de saberes que actúa siguiendo la función básica de comunicar para todos y didactizar las exposiciones: «La tarea del museógrafo es intervenir para hacer accesible y comprensible ese objeto de conocimiento o exposición a un determinado horizonte destinatario» (Santacana y Serrat (coords.) 2005: 53). El museo pasa de ser un elemento estático que expone y conserva a convertirse en un elemento dinámico interactivo que se preocupa de dialogar con el público que lo visita (Flórez 2006: 232). Asistimos a un cambio de perspectiva fundamental en la que el protagonista del museo ya no son únicamente los objetos que se exponen, sino el visitante, con unas expectativas y necesidades diferentes que el propio museo tiene muy en cuenta en el proceso de diseño de sus exposiciones. En ese acto de comunicación, el museo transmite el discurso científico o artístico explicándolo.

Estamos ante un evento comunicativo en el que los códigos empleados son de naturaleza muy diversa (Pang 2004: 28). El museo, como emisor del mensaje, pertenece a un género determinado (arte, arqueología, historia, ciencias naturales, etc.) y los códigos que utiliza para comunicar van desde simples textos presentados en paneles, pinturas, vídeos explicativos y piezas arqueológicas a juegos interactivos con imágenes,

artefactos manipulables, etc. Por todo ello, se ha denominado a este tipo de comunicación un evento comunicativo multimodal (Soler 2012: 83). Desde los estudios sobre multimodalidad de base hallidayana se han realizado investigaciones en torno a este evento multimodal museográfico (Pang 2004, Hofinger y Ventola 2004, Martin y Stenglin 2007, Ravelli 2006) que analizan la interacción entre los modos verbales y no verbales (Kress y van Leeuwen 2006, O'Toole 2010) en la construcción de una experiencia y un significado multisemióticos en el museo y la exposición. Estas investigaciones analizan cómo los diferentes niveles de significación del museo, desde el edificio hasta el expositivo, pasando por la galería y el diseño de la exposición, son piezas integrantes de un mismo discurso y son determinantes en la construcción del significado multimodal.

Las instituciones museísticas son cada vez más conscientes de la necesidad de hacer de este museo multimodal una experiencia accesible e inclusiva para los diversos grupos sociales y esto está llevando a la puesta en práctica de diversos recursos de accesibilidad (Soler 2012: 42). En este contexto, la traducción y la interpretación constituyen herramientas fundamentales para acercar el conocimiento y la experiencia museística a visitantes con diversidad funcional sensorial. Como suele ser habitual, la Traducción Audiovisual hace gala de su capacidad de adaptación e innovación y ofrece respuestas a este tipo de necesidades realizando incursiones en nuevas áreas de investigación y producción textual, como ya han puesto de manifiesto otros investigadores en este campo:

[T]he coming of age of AVTS in the last decade or so has coincided with a more decisive move into the territory of other disciplines, without any imperialistic ambition but rather in search of more solid instruments for the analysis of ever-changing scenarios, techniques and activities (di Giovanni *et al.* 2012: 10).

En el caso particular de la discapacidad visual, la audiodescripción constituye una práctica de traducción accesible que permite trasladar la experiencia museística a personas con grados diversos de discapacidad visual. Esta se caracteriza por ser una modalidad de traducción accesible (por las características del receptor) e intersemiótica (Jakobson 1959/2000), en la que «The visual is made aural – and oral – by way of the spoken word: the visual is made verbal» (Snyder 2003: 224). Si bien hasta la fecha se ha estudiado fundamentalmente en relación con el cine, la ópera y el teatro (Jiménez *et al.* (eds.) 2010, Perego (ed.) 2012), en los últimos años ha comenzado a desarrollarse una línea de investigación aún incipiente en torno a la audiodescripción museística (de Coster y Mühleis 2007, Jiménez *et al.* (eds.) 2012, Neves 2012).

El fenómeno de la intersemiosis es central en los Estudios de intermedialidad, un área que agrupa investigaciones realizadas desde disciplinas diversas, incluidas los estudios de comunicación, fílmicos y literarios, la Sociología y la Historia del arte, en torno a la intermedialidad. Esta se entiende como cualquier fenómeno que tiene lugar entre o a

través de medios diversos (Rajewsky 2005: 46) o, simplemente, en el que interviene más de un medio² (Wolf 1999: 36). Entre los diferentes tipos de fenómenos intermediales existentes, la audiodescripción constituye una muestra de referencia de medios (Rajewsky 2005: 59–60) o intermedialidad indirecta (Wolf 1999), junto con la musicalización de literatura, la écfrasis o la referencia a obras pictóricas en el filme.

El análisis del producto de la traducción intersemiótica como un tipo textual inmerso en un contexto específico permite definir las características de esta clase de proceso comunicativo y traductor.

2. Museos para todos: Hacia una gramática textual de la guía audiodescriptiva

Expresado de forma muy general, accedemos a la información y al nuevo conocimiento a través de eventos comunicativos, como textos mono o multimodales inmersos en contextos socioculturales (van Dijk 2008). Los textos, a su vez, se agrupan en tipos textuales que están compuestos por estructuras recurrentes que son cognitiva y socialmente reconocibles (van Dijk 2012). Estas estructuras son de naturaleza morfológica, semántica, léxica (O'Brien 2010) o también pueden adquirir formas más complejas como conjuntos gramaticales o conjuntos de elementos cohesivos que resultan ser los más adecuados para el acceso a la información ofrecida por un tipo textual.

La gramática textual de un tipo concreto ofrece información acerca de los factores contextuales que la condicionan desde un punto de vista discursivo (Werlich 1983). La definición de la gramática textual comienza con la exposición de los recursos discursivos y lógico-semánticos generales, para continuar con los elementos cohesivos, la estructura léxico-gramatical y la activación conceptual. Todo lo anterior se relaciona con los diferentes actos de habla presentes en cada estructura discursiva actualizada en el texto.

Las guías audiodescriptivas se han convertido en un nuevo producto de traducción intersemiótica cuyo cometido principal es el acceso a un conocimiento específico de determinados receptores que pertenecen a un grupo social concreto. Son textos fundamentalmente descriptivos que traducen otros textos con morfologías muy diferentes (objetos, pinturas, esculturas) por medio de recursos semánticos, estilísticos y retóricos diversos. Dependiendo del tipo de museo, pueden realizar asimismo una función narrativa, argumentativa, expositiva e instructiva y actualizar, así, actos de habla y estructuras lógico-semánticas características de estos tipos textuales.

La descripción es un (macro)marco cognitivo o macro-modo semiótico de representación que se realiza por medio de diferentes sistemas de signos (Wolf 2007: 1). Este se puede caracterizar por su función, contenido y

forma. La descripción tiene la función primordial de referir a una entidad y representarla de manera pseudo-objetiva, con el fin de que el receptor experimente dicha realidad. Respecto del contenido, la descripción se refiere a fenómenos concretos, reales o imaginarios, y preferentemente externos (frente a aquellos internos o mentales); estos fenómenos pueden ser estados o procesos, con una tendencia hacia lo espacial y estático, en lugar de lo temporal y dinámico, y un predominio de lo visual frente al resto de sentidos (*ibíd.*: 32). En relación a la forma, la operación semántica fundamental de la descripción es la atribución: «any representation in which linking qualities to objects is dominant and, for instance, more important than constructing objects as agents or patients of action should qualify as a description» (*ibíd.*: 29). Las otras dos características formales de la descripción son la representación vívida y el predominio de la organización discursiva paradigmática, conformada por una yuxtaposición metonímica de cualidades que caracterizan a un objeto determinado (*ibíd.*: 31).

En lo que sigue, se implementará el inicio de lo que denominamos una gramática textual de la guía audiodescriptiva a través de un primer análisis de corpus, gracias al que se evidencia una serie de patrones lógico-semánticos y retórico-discursivos recurrentes.

3. Composición del corpus y metodología de análisis

El objetivo del presente estudio es definir las características de la guía audiodescriptiva para museos en lengua inglesa. La guía audiodescriptiva es, por su función, un recurso de accesibilidad universal en el que se emplea la audiodescripción en diferido para hacer accesible una exposición o un museo a personas con discapacidad visual.

Esta investigación pertenece, por tanto, a la categoría de los estudios descriptivos del producto de la traducción, que persiguen analizar el texto meta para identificar el método y las técnicas de traducción. Todo estudio de estas características debe comenzar por definir las particularidades del texto origen. En el caso de la audiodescripción museística este texto origen es el museo, que se ha definido anteriormente como un evento comunicativo de naturaleza multimodal con una función de integración social y difusión del conocimiento.

El análisis continúa con la descripción de las características discursivas del texto meta. Para ello, se ha compilado un corpus de muestras reales formado por las guías audiodescriptivas de museos de arte, historia y arqueología. La razón de esta selección es que en la actualidad la mayoría de las guías audiodescriptivas existentes se desarrollan en estos tipos de museo. El idioma del corpus es el inglés, pues EE. UU. y el Reino Unido se encuentran a la vanguardia en accesibilidad museográfica y en la creación de guías móviles y por ello existen, por el momento, más muestras de

guías audiodescriptivas en este idioma. La siguiente tabla muestra la composición del corpus de guías audiodescriptivas museísticas recopilado:

Fuente	Género	Palabras
Museum of Modern Art, Nueva York (EE. UU.)	Arte	15 736
Museum of Fine Arts, Boston (EE. UU.)	Arte	3 221
Tate Modern, Londres (RU)	Arte	8 558
<i>Kingdom of Ife: sculptures from West Africa</i> . British Museum, Londres (RU)	Arqueología	9 826
<i>Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of the Dead</i> , British Museum (RU)	Arqueología	15 143
<i>Guardians to the King</i> , Colchester and Ipswich Museums (RU)	Arqueología	4 566
<i>Holocaust Galleries</i> , Imperial War Museum, Londres (RU)	Historia	10604
Florida Holocaust Museum, Florida (EE. UU.)	Historia	6379
<i>The Star-Spangled Banner: The Flag That Inspired The National Anthem</i> , National Museum Of American History, Smithsonian Institution, Washington (EE. UU.)	Historia	3298
Total		77 331

Tabla 1. Composición del corpus de guías audiodescriptivas para museos.

La metodología seguida en el análisis del corpus adopta un enfoque de abajo arriba que combina el estudio manual de las guías a partir de los guiones audiodescriptivos con el análisis semiautomático de los mismos facilitado por la herramienta de análisis léxico WordSmith Tools 5.0. El objetivo es construir un primer acercamiento a la gramática textual de la guía audiodescriptiva en relación con el contexto comunicativo. La definición de este contexto es el resultado de un estudio previo³ en el cual se ha recopilado, por medio de cuestionarios y entrevistas, información valiosa de una serie de museos destacados en el panorama internacional de la accesibilidad museística, así como de empresas creadoras de guías móviles para museos en Estados Unidos y varios países europeos.⁴ En esta investigación se han identificado varios factores que pueden influir en la elaboración de una guía audiodescriptiva y, por tanto, determinar las características discursivas y traductológicas de la misma. Estos factores son: (a) tipo de museo, exposición y expositivo, (b) función comunicativa de los mismos, (c) perfil y estatus profesional del descriptor, y (d) directrices de descripción existentes, particularmente en relación al grado de subjetividad o interpretación permitido en la descripción.

4. Resultados

Los resultados del análisis del corpus siguen una progresión que va de las características generales de las guías audiodescriptivas a los niveles más

concretos de realización discursiva, en los planos léxico-semántico y morfosintáctico. El primer nivel de descripción es el de la superestructura.

4.1. Análisis de la superestructura

Entendemos por superestructura la organización global del discurso, los bloques de información de que se compone. Estos se relacionan con las funciones comunicativas realizadas en cada segmento.

En el corpus analizado se pueden distinguir dos tipos de guía audiodescriptiva: (1) aquella centrada en una exposición en particular, ya sea permanente o temporal, y (2) la que se dedica a una selección de los objetos más importantes de las exposiciones permanentes del museo. Los museos de historia y arqueología pertenecen a la primera categoría y los de arte, a la segunda. Algunos responsables de accesibilidad de los museos estudiados han afirmado que una de las causas de esta diferencia en el diseño es el elevado coste material y temporal que conlleva y que hace que los museos no dispongan de recursos suficientes para desarrollarlas para exposiciones temporales y al contrario, que ante la imposibilidad de crear una guía para todo el museo, deban centrarse en una exposición en particular. Estas diferencias en la concepción de las guías deberían reflejarse en los distintos niveles discursivos, comenzando por la superestructura.

Tanto las guías de los museos de arte como las de los museos de historia y arqueología comparten una misma macrofunción comunicativa de divulgación del conocimiento codificado en los expositivos y en las exposiciones. Por ello, presentan ciertas similitudes en cuanto a la clase de contenido que incluyen y a su organización, pero a la vez se diferencian en otros aspectos fundamentales. La siguiente tabla recoge de forma sinóptica el análisis comparativo de la superestructura de las guías de arte, arqueología e historia.

Arte	Arqueología	Historia	
Dinámica de la información			Función comunicativa
Información general			
Bienvenida Instrucciones de uso del dispositivo Estructura de la guía audiodescriptiva Descripción de la exposición Instalaciones del museo y sus recursos de accesibilidad			Función fática Instrucción Descripción Exposición
Información de cada expositivo o módulo expositivo			
-	-	Ubicación e instrucciones de desplazamiento.	Descripción Instrucción
Identificación (cartel)	Identificación (cartel)	Identificación (cartel)	Descripción
Audiodescripción <i>Visión general</i> <i>Descripción detallada</i>	Audiodescripción <i>Visión general</i> <i>Descripción detallada</i>	Audiodescripción <i>Visión general</i> <i>Descripción detallada</i>	Descripción
-	Interpretación y contexto <i>Entrelazada (paneles)</i> <i>Estilo directo (experto)</i>	Interpretación y contexto <i>Entrelazada (paneles)</i> <i>Estilo directo (experto)</i>	Exposición, narración, argumentación
Instrucciones para escuchar información adicional (pista de audio diferente)	-	-	Instrucción
Información adicional (interpretativa y contextual)			
Interpretación y contexto <i>Audioguía general (experto)</i> <i>Entrevistas al artista</i>	-	-	Exposición, narración, argumentación

Tabla 2. Estructura retórica de la guía audiodescriptiva museística.

En los museos de arte, los segmentos descriptivos tienen un papel central en la guía audiodescriptiva, pues buscan provocar en el visitante una experiencia sensorial y estética única y personal, algo característico del arte que no persiguen las guías de otros géneros museísticos. Por el contrario, en la guía de los museos de historia y arqueología la descripción es importante, pero siempre accesoria al elemento principal, a saber, el conocimiento objetivo codificado en la exposición y en los objetos que la componen, y así su función primordial es exponer conceptos y argumentar en torno al punto de vista adoptado.

En las guías de museos de historia la descripción del espacio expositivo general y de la ubicación de los diferentes elementos que la componen, así como las instrucciones para que el visitante se desplace en este espacio, son un elemento importante que no está presente en las guías de museos de arte y arqueología. A este respecto, las directrices de audiodescripción museística especifican la importancia de describir la ubicación del expositivo, puesto que puede revelar información relevante para la comprensión del mensaje expositivo (Salzhauer y Sobol 2003: 7).

La interpretación y el contexto socio-cultural aparecen integrados con la descripción en los museos de historia y arqueología, y segregada en los de arte, donde esta información forma parte de la audioguía general (a la que se puede acceder desde la guía audiodescriptiva). La razón podría encontrarse en las directrices de audiodescripción referidas a la interpretación subjetiva de la imagen. Este es un tema controvertido en la audiodescripción en general y en particular en la elaboración de guías audiodescriptivas para museos de arte, debido a la ambivalencia de los signos empleados. Las directrices de audiodescripción del arte elaboradas por *Art Beyond Sight* recomiendan el uso de un lenguaje claro, preciso y objetivo, que no influya en el punto de vista del receptor, así como evitar expresiones ambiguas y lenguaje figurativo (Salzhauer y Sobol 2003: 5–6). Los comentarios de expertos, como los que forman la audioguía general, se caracterizan por ofrecer una explicación e interpretación de la obra que puede no ser acorde a estas recomendaciones. Ante esta problemática, hay voces que reclaman una mayor libertad en la interpretación de la obra artística que permita trasladar las características sensoriales y ambivalentes del texto origen al receptor con discapacidad visual (de Coster y Mühleis 2007: 193, Neves 2012: 290).

4.2. Análisis de la macroestructura

Por macroestructura entendemos las dinámicas de la información de cada sección en que se divide la superestructura discursiva y las relaciones de conectividad que se establecen entre ellas. Bublitz (2011: 43) resume estas relaciones en las siguientes: causalidad, referencia, coordinación (paralela, contrastiva), elaboración (ejemplificación, generalización, paráfrasis), superposición, contigüidad (espacial, temporal, aspectual y

referencial) y guiones, marcos o esquemas de actividades definidas socialmente.

En la guía de historia, la dinámica informativa fundamental es:

INSTRUCCIÓN/UBICACIÓN-DESCRIPCIÓN-INTERPRETACIÓN/CONTEXTO,

o bien

INSTRUCCIÓN/UBICACIÓN-INTERPRETACIÓN/CONTEXTO-DESCRIPCIÓN,

y así sucesivamente.

Entre cada instrucción y descripción de la ubicación del visitante que se ofrece para los diversos expositivos o módulos se da una relación de contigüidad espacial y temporal con el elemento inmediatamente anterior y con el siguiente, hacia el que se dirige el visitante.

En las guías audiodescriptivas de historia y arqueología, los segmentos descriptivos y los de interpretación y contextualización guardan entre sí relaciones de causalidad (en el museo de arqueología, por ejemplo, se identifica un objeto por sus características visibles y estas se explican por el contexto de su producción) y elaboración (en la exposición de historia, una fotografía es una prueba y a la vez un ejemplo del hecho histórico expuesto en la guía).

En los segmentos descriptivos, independientemente del tipo de guía, la progresión de la información va de lo general a lo particular, de la identificación y características generales del expositivo a las diferentes partes que lo componen, hasta llegar al elemento más concreto que no se puede subdividir en otros, siguiendo el patrón siguiente: IDENTIFICACIÓN-DESCRIPCIÓN GENERAL-DESCRIPCIÓN DETALLADA. El orden de los elementos descritos no parece seguir una norma, sino que varía de unos descriptores a otros y entre expositivos. Eso sí, normalmente se describe en primer lugar el elemento que tiene un peso central en el expositivo, de haberlo, lo cual coincide con lo indicado en las directrices de audiodescripción (Salzhauer y Sobol 2003).

En la audiodescripción es fundamental que los elementos se cohesionen de forma tal que el receptor pueda construir una imagen mental global coherente del expositivo. Por ello, las descripciones de los elementos que lo constituyen guardan diversos tipos de relaciones semánticas o de conectividad entre sí: de contigüidad espacial (bien con el expositivo en su totalidad bien con un elemento anterior), referencial (se alude a elementos descritos previamente), y de adición o coordinación.

4.3. Análisis de la microestructura

La microestructura está relacionada con las áreas conceptuales activadas por medio del léxico y los patrones léxico-gramaticales empleados en relación con las dinámicas de información y las funciones comunicativas de los diferentes segmentos discursivos.

Para su estudio, realizamos un análisis con la herramienta WordSmith Tools de tres subcorpus, uno de cada género museístico incluido en el corpus general: arte, historia y arqueología. En primer lugar, extraemos las listas de frecuencia mediante la función WordList de dicha aplicación y analizamos las ciento cincuenta palabras más frecuentes con el fin de identificar las áreas conceptuales activadas en cada caso. Seguidamente, extraemos mediante la función Concord las líneas de concordancia de las palabras más frecuentes para analizar su co-texto y poder así comprobar el uso y significado de dichos términos. Las concordancias y las agrupaciones léxicas (*clusters*) nos permiten observar los patrones léxico-gramaticales más recurrentes.

4.3.1. Instrucciones

El análisis permite comprobar que en los tres subcorpus estudiados se activa léxico relacionado con las instrucciones de uso del dispositivo, como *button, key in, press, hear*. Sin embargo, se aprecian diferencias significativas en la activación de determinadas áreas conceptuales que coinciden con las diferencias observadas en el nivel superestructural. Así, en el subcorpus de historia se activa léxico referido a las instrucciones del recorrido (*across, box, case, come, continue, display, end, exhibition, find, forward, go, ground, keeping, now, opening, opposite, round, set, shown, standing, table, move, now, tour, turn, walk*), pero no así en los de arte y arqueología. Un patrón léxico-semántico muy recurrente en esta clase de segmentos, basado en una relación de contigüidad espacial, es el siguiente:

KEEPING THE (*wall, rail*) ON YOUR (*left, right*) + IMPERATIVE MOVEMENT VERB (*walk, continue*) + ADVERB (*round, forward, slightly, along*).

Otro patrón frecuente en las instrucciones, relacionado con la contigüidad, en este caso temporal, de las acciones del visitante durante el recorrido es:

WHEN YOU ARE READY TO + INFINITIVE ACTION VERB (*carry on, leave, move on, hear*) + IMPERATIVE ACTION VERB (*press, return, replace, stay*).

4.3.2. Interpretación y contextualización

Los corpus de historia y arqueología comparten una importante activación de áreas conceptuales relacionadas con la temática específica de la exposición, lo cual se relaciona con la interpretación de los expositivos a la luz del contexto socio-cultural. En el corpus de arqueología tienen una frecuencia elevada términos como *Africa, afterlife, ancient, book, Egyptian, god, Ife, king, mummy, Ooni, papyrus, spells, tomb* y *Tutu*; y en el de historia, *Auschwitz, Baltimore, banner, camps, Europe, flag, gas, German, Germany, ghettos, Hitler, Holocaust, Jewish, Jews, killing, million, national, Nazi, prisoners, spangled, stars* y *stripes*. Asimismo, tienen una frecuencia elevada formas verbales en pasado simple (*was* y *made* en el de arqueología y *were, was* y *had* en el de historia), que corresponden al uso de este tiempo en los segmentos expositivo-narrativos que definen el contexto socio-cultural en torno al expositivo.

La interpretación tiene una importancia especial en el corpus de arqueología, lo cual se refleja en la elevada frecuencia del patrón léxico-gramatical MODAL VERB (*would, may*) + HAVE BEEN + NOUN/PAST PARTICIPLE, en especial en combinación con el verbo *to make*, como en:

The shaft and base of the stool, together with the loop and the smaller stool underneath, are all decorated with a herringbone pattern. This suggests that these stools may sometimes have been made of decorated wood, or possibly stiffened basketry.

4.3.3. Audiodescripción

La audiodescripción es el elemento más relevante desde una perspectiva traductológica, pues es en ella donde se lleva a cabo un proceso de traducción intersemiótica. Tiene la función de permitir a la persona con discapacidad visual construir una imagen mental de aquello que no puede ver (Salzhauer y Sobol 2003: 2).

Entre los segmentos textuales propiamente descriptivos se pueden distinguir dos clases: (1) aquellos referidos al diseño de la exposición y (2) los que describen un objeto museístico o expositivo concreto.

En el corpus de historia predomina la descripción del espacio de la exposición pues, como se dijo anteriormente, estas guías se diferencian de las de arte y arqueología en que ofrecen indicaciones de desplazamiento que conllevan una descripción del entorno expositivo. Los dos patrones léxico-gramaticales más frecuentes son la forma verbal *is* con (a) valor de existencia (*there is*) o (b) función de cópula precedida de expresiones adverbiales de lugar (*right is a, the left is, the right is*), y seguida de léxico que designa elementos del diseño de la exposición (*stairs, photos, pictures, screen, handrail, button, earphones, objects, wall*):

THERE	is	NOUN (<i>stairs, photos,</i>
ADVERBIAL		<i>pictures, screen,</i>
EXPRESSION	is	<i>handrail, button,</i>
(PLACE)		<i>earphones, objects,</i>
		<i>wall).</i>

El léxico relacionado con la descripción del expositivo tiene una frecuencia especialmente elevada en los subcorpora de arte y de arqueología, si bien se observan diferencias notables entre estos. En el corpus de arqueología predomina el léxico relacionado con el nivel representacional, que identifica y categoriza el expositivo (*papyrus, tomb, god, beads, row, columns, gown, human, image, mask, mouth, neck, nose, person, stool, text, illustration*) y le atribuye características físicas (*straight, together*), especialmente relacionadas con la técnica y el material (*gold, stone, terracotta, written*). El área conceptual predominante en el corpus de arte es la de la gramática visual (Dondis 2006), a saber, la descripción de los elementos y las técnicas visuales (*blue, green, orange, pink, yellow, background, five, areas, thin, horizontal, abstract, flat, rectangular, square, base, corner, edge, inches, tall, foot, light, bright, surface, line, edge, far, lower, deep, frame, gray, grey, pale, purple, shaped, space*), y en menor medida el medio y la técnica (*oil, painting, paint, picture*) y el nivel representacional (*head, water, house, room, scene, see, sky*).

En la progresión de lo general a lo particular que sigue la descripción del expositivo, identificarlo es el primer estadio. El patrón más frecuente para hacerlo es: NOUN/PRONOUN + IS + NOUN, como en:

Each of the storefronts is an enlarged, wall-size black and white photograph; both the enlarging process and the age of the photos has made them grainy and a bit blurry (Florida Holocaust Museum).

The single terracotta figure in this first case is of a Cavalry scout (*Guardians to the King*, Colchester and Ipswich Museums).

The papyrus we're focusing on here is part of the Book of the Dead made for a scribe called Nebqed (*Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of the Dead*, British Museum).

En el corpus de arte, la forma verbal *was* se emplea como auxiliar seguida del participio pasado *made* en los segmentos descriptivo-identificativos de la obra en la que se informa de los datos del cartel (título, autor, año de producción, técnica y material), como en:

Entitled 'Trip Hammer' – after a type of industrial hammer levered up to fall under gravity, this work was made in 1988 by the minimalist sculptor Richard Serra (Tate Modern, London).

Seguidamente comienza el recorrido descriptivo en el que los distintos elementos que componen el expositivo conectan mediante relaciones de

contigüidad espacial, referencia y adición. Esta descripción de los elementos constitutivos del expositivo se realiza, tanto en el corpus de arqueología como en el de arte, por medio de diversos patrones léxico-gramaticales:

NOUN/PRONOUN + IS + ADJECTIVE/NOUN (*diadem, crest, band, thinner, taller, larger, slim, muscular, bare, chunky, black, large, geometric, visible, grayish, pinkish*)

NOUN/PRONOUN + IS PAST PARTICIPLE (*convulsed, wrapped, executed, curled, painted, sculpted, shaped, attached, coloured, stretched, held, raised, suspended, surrounded, placed, depicted, bent, submerged, draped, rounded, exposed, suggested, styled, tinted*) + COMPLEMENT

NOUN/PRONOUN + HAS + (ADJECTIVE (*fiery orange, soft, slightly rounded*) + NOUN (*detail, skin, lettering, feature, expression, inkwells, body, texture, hair, stance, head, foot, eyes, arms*))

NOUN/PRONOUN + HAS/HAVE BEEN PAST PARTICIPLE (*stuck, painted, framed, cracked, sculpted, covered, preserved, represented, cut, coloured, primed, applied, dragged*) + COMPLEMENT

El elemento descrito (tema) es una característica del expositivo, que en el corpus de arqueología está relacionada fundamentalmente con la representación (*body, armour, arm, amulet, ornament, Anubis, chameleon, costume, dancer, face, figure, gown, hair, guard, head*), y en el de arte se refiere tanto a la gramática visual como al nivel representacional (*background, breast, brow, center, color, composition, corner, cracks, dots, edge, eyes, face, floor, form*).

En términos generales, la descripción del expositivo en el corpus de arqueología parece seguir un enfoque objetivista, centrado en la identificación de los elementos representados, que se complementa con la explicación e interpretación de los mismos a partir del conocimiento científico de la disciplina que hace que los signos sean claros y fácilmente traducibles a palabras (de Coster y Mühleis 2007: 193). La descripción en el corpus de arte parece centrarse asimismo en la descripción objetiva de las entidades representadas y de los elementos de la gramática visual. Se aleja, por tanto, de la función heurística de la historia del arte, de la evaluadora de la crítica artística (Guasch 2003: 211) y de la expresiva de la écfrasis literaria (Krieger 2000: 146) y adopta un enfoque neutralizador de la subjetividad del descriptor que busca ofrecer al receptor los datos necesarios para que construya una imagen mental propia de la obra. La interpretación del significado y de la intensidad visual de la obra se relega a un texto complementario que el visitante puede consultar si así lo desea. La adecuación de este método descriptor a las necesidades y expectativas de los receptores con discapacidad visual solo puede establecerse por medio de estudios de recepción, pero la solución adoptada hasta el momento en las guías audiodescriptivas de museos de arte parece ofrecer la posibilidad al visitante de elegir el nivel informativo

al que desea acceder y le da así la autonomía de que disfruta el visitante normovidente cuando elige contemplar una obra sin leer antes los textos complementarios dispuestos en la exposición.

Estas características microestructurales, en relación con la superestructura y la estructura retórica descritas en apartados anteriores, conforman un primer intento de descripción de la gramática textual de la guía audiodescriptiva museística. El análisis del producto de un proceso de traducción intersemiótico permite caracterizarlo como tipo textual y conocer las técnicas de traducción intersemiótica empleadas en relación con dos factores: (1) la selección de la información relevante (qué áreas conceptuales del texto origen se trasladan al texto meta), y (2) los recursos discursivos empleados para la transmisión de la información visual, todo ello relacionado con el contexto de la comunicación.

5. Conclusiones

En este artículo hemos definido las características discursivas de la guía audiodescriptiva para museos en lengua inglesa a partir de un corpus textual de guías pertenecientes a tres géneros museísticos distintos: arte, arqueología e historia.

La guía audiodescriptiva es hoy en día un recurso de accesibilidad universal con una presencia creciente en el ámbito museográfico en particular y en el acceso a la cultura en general, de ahí la importancia de que los Estudios de Traducción pongan su mirada sobre este novedoso fenómeno comunicativo y traductor y lleven a cabo necesarios estudios que permitan comprender su naturaleza y evaluar las prácticas actuales.

La investigación presentada en este artículo se enmarca en los estudios descriptivos de análisis del producto de la audiodescripción (Salway 2007, Jiménez *et al.* (eds.) 2010) que junto con los estudios del proceso, hasta ahora predominantemente teóricos (Braun 2011, Vercauteren 2012), y los estudios de recepción (Bourne y Lachat 2010, Mazur y Kruger (coords.) 2012) constituyen las tres líneas de investigación fundamentales en torno a la audiodescripción. Estos estudios permiten conocer la naturaleza del proceso de audiodescripción, las características del producto y los efectos que ambos tienen en la recepción de la audiodescripción. La combinación de estos tres elementos es clave para poder evaluar la calidad en términos de adecuación al contexto y definir las diferentes competencias que requiere la práctica de esta modalidad de traducción. Todo ello debería derivar en una mejora del acceso de las personas con discapacidad visual al contenido visual y, de esta manera, contribuir a su inclusión social.

La definición de las características de la audiodescripción museística como producto traducido es una base fundamental para evaluar su adecuación dentro del contexto comunicativo en que se enmarca. Por un lado,

permiten aislar variables para el diseño de experimentos de recepción y, por otro, son un punto de partida necesario para los estudios teóricos, que pueden así relacionar las prácticas actuales con diversas teorías de la producción y comprensión de mensajes tanto visuales (Kosslyn 1994, Arnheim 1954/2004, Kulvicki 2006) como verbales. Esto permite llegar a una mejor comprensión de esta clase particular de mediación comunicativa intersemiótica.

En el largo camino que queda aún por recorrer hasta la consolidación de la investigación en el área de la traducción y la interpretación aplicadas a la accesibilidad universal en entornos museográficos, el estudio que aquí se presenta pretende ser una contribución al desarrollo de esta línea de investigación emergente en los Estudios de Traducción.

Bibliografía

- **Araújo, Vera y Juarez de Oliveira** (2013). "A Pintura de Aldemir Martins Para Cegos: Audiodescrevendo Cangaceiros". Vera Araújo y Marisa Ferreira (eds.) (2013). *Os Novos Rumos da Pesquisa em Audiodescrição no Brasil*. Curitiba: Editora CRV, 89-100.
- **Arnheim, Rudolf** (1954/2004). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye. New version*. Berkeley: University of California Press.
- **Bourne, Julian y Christina Lachat** (2010). "Impacto de la Norma AENOR: valoración del usuario". Catalina Jiménez, Ana Rodríguez, y Claudia Seibel (eds.) (2010). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.
- **Braun, Sabine** (2011). "Creating coherence in audio description". *Meta: journal de traducteurs / Meta: Translators' Journal* 56(3), 645–662.
- **Bublitz, Wolfram** (2011). "Cohesion and coherence". Jan Zienkowski, Jan-Ola Östman y Jef Verschueren (eds.) (2011). *Discursive Pragmatics*. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins, 37–49.
- **de Coster, Karin y Volkmar Mühleis** (2007). "Intersensorial translation: Visual art made up by words". Jorge Díaz Cintas, Pilar Orero y Aline Remael (eds.) (2007). *Media for All. Subtitling for the deaf, audio description, and sign language*. Amsterdam/Nueva York: Rodopi, 189–200.
- **di Giovanni, Elena, Pilar Orero y Rosa Agost** (2012). "Introduction to Multidisciplinarity in Audiovisual Translation". *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation MonTI* 4, 9–37.
- **Dondis, Donis** (2006). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- **Flórez, María** (2006). "La museología crítica y los estudios de público en los museos de arte contemporáneo: caso del museo de arte contemporáneo de Castilla y León, MUSAC". *De Arte* 5, 231–243.
- **Gambier, Yves** (2004). "La traduction audiovisuelle: un genre en expansion". *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal* 49(1), 1–11.

- **Guasch, Anna María** (2003). "Las estrategias de la crítica de arte". Anna María Guasch (coord.) (2003). *La crítica de arte. Historia, teoría y praxis*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 211-244.
- **Hofinger, Andrea y Eija Ventola** (2004). "Multimodality in operation: Language and picture in a museum". Eija Ventola, Charles Cassily y Martin Kaltenbacher (eds.) (2004). *Perspectives on Multimodality*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins, 153-172.
- **Jakobson, Roman** (1959/2000). "On linguistic aspects of translation". Lawrence Venuti (ed.) (2000). *The translation studies reader*. Londres: Routledge, 113-118.
- **Jiménez, Catalina** (ed.) (2007). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- **Jiménez, Catalina, Seibel, Claudia y Ana Rodríguez** (eds.) (2010). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Ediciones Tragacanto.
- **Jiménez, Catalina, Seibel, Claudia y Silvia Soler** (2012). "Museums for All. Translation and interpreting for multimodal spaces as a tool for universal accessibility". *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation MontI 4*, 349-383.
- **Kosslyn, Stephen Michael** (1994). *Image and brain: The resolution of the imagery debate*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- **Kulvicki, John** (2006). *On Images: Their structure and content*. Oxford: Oxford University Press.
- **Kress, Gunther y Theo van Leeuwen** (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. Londres y Nueva York: Routledge.
- **Krieger, Murray** (2000). "El problema de la écfrasis: imágenes y palabras, espacio y tiempo –y la obra literaria". Antonio Monegal (ed.) (2000). *Literatura y pintura*. Madrid: Arco Libros, 140-160.
- **Kruger, Jan-Louis** (2010). "Audio narration: Re-narrativising film". *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 231-249.
- **Kruger, Jan-Louis y Pilar Orero** (2010). "Audio description, audio narration – A new era in AVT". *Perspectives. Studies in Translatology* 18, 141-142.
- **Mazur, Iwona y Jan-Louis Kruger** (coords.) (2012). *Pear stories and audio description: Language, perception and cognition across cultures*. Número especial de *Perspectives. Studies in Translatology* 20(1).
- **Martin, James y Maree Stenglin** (2007). "Materialising reconciliation: Negotiating difference in a post-colonial exhibition". Terry Royce y Wendy Bowcher (eds.) (2007). *New directions in the analysis of multimodal discourse*. Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum, 215-238.
- **Neves, Josélia** (2012). "A multi-sensory approaches to (audio) describing visual art". *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation MontI 4*, 277-293.
- **O'Brien, Sharon** (2010). "Controlled languages and readability". *Translation and Cognition* 15, 143-168.

- **O'Toole, Michael** (2010). *The language of displayed art*. Londres y Nueva York: Routledge.
- **Pang, Alfred** (2004). "Making history in from colony to nation: A multimodal analysis of a museum exhibition in Singapore". Kay O'Halloran (ed.) (2004). *Multimodal Discourse Analysis*. Londres y Nueva York: Continuum, 28–54.
- **Perego, Elena** (ed.) (2012). *Emerging topics in translation: Audio description*. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste.
- **Praxedes, Pedro y Célia Magalhães** (2013). "A Neutralidade em Audiodescrições de Pinturas: Resultados Preliminares de um Descrição via Teoria da Avaliatividade". Vera Araújo y Marisa Ferreira (eds.) (2013). *Os Novos Rumos da Pesquisa em Audiodescrição no Brasil*. Curitiba: Editora CRV, 73–88.
- **Rajewsky, Irina** (2005). "Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality". *Intermédialités* 6, 43–64.
- **Ravelli, Louise** (2006). *Museum texts: Communication frameworks*. Londres y Nueva York: Routledge.
- **Remael, Aline** (2012). "Audio description with audio subtitling for Dutch multilingual films: Manipulating textual cohesion on different levels". Jorge Díaz Cintas (ed.) (2012). *Ideology and manipulation in audiovisual translation*. Número especial de *Meta: journal de traducteurs / Meta: Translators' Journal* 57(2), 385–407.
- **RNIB y Vocal Eyes** (2003). *Talking Images Research. Museums, galleries and heritage sites: Improving access for blind and partially sighted people*. Londres: RNIB y Vocal Eyes.
- **Salway, Andrew** (2007). "A corpus-based analysis of audio description". Jorge Díaz Cintas, Pilar Orero y Aline Remael (eds.) (2007). *Media for All: Subtitling for the deaf, audio description and sign language*. Ámsterdam/Nueva York: Rodopi, 151–174.
- **Salzhauer, Elisabeth y Nina Sobol** (eds.) (2003). *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*. Nueva York: AFB Press.
- **Santacana, Joan y Núria Serrat** (coords.) (2005). *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel.
- **Snyder, Joel** (2003). "Verbal description: The visual made verbal". Elisabeth Salzhauer y Nina Sobol (eds.) (2003). *Art beyond sight: a resource guide to art, creativity, and visual impairment*. Nueva York: AFB Press, 224–228.
- (ed.) (2010). *Audio description guidelines and best practices*. American Council of the Blind's Audio Description Project. En línea en: <http://www.acb.org/adp/docs/AD-ACB-ADP%20Guidelines%203.1.doc> (consultado 10.05.2013).
- **Soler, Silvia** (2012). *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI*. Granada: Ediciones Tragacanto.
- **van Dijk, Teun.** (2008). *Discourse and context. A sociocognitive approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (2012). "Discourse and knowledge". James Paul Gee y Michael Handford (eds.) (2012). *Handbook of Discourse Analysis*. Londres: Routledge, 587–603.

- **Vercauteren, Gert** (2012). "Narratological approach to content selection in audio description. Towards a strategy for the description of narratological time". *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation MonTI 4*, 207–231.
- **Werlich, Egon** (1983). *A text grammar of English*. Heidelberg: Quelle & Meyer.
- **Wolf, Werner** (1999). *The musicalization of fiction: A study in the theory and history of intermediality*. Ámsterdam/Atlanta: Rodopi.
- — (2007). "Description as a transmedial mode of representation: General features and possibilities of realization in painting, fiction and music". Werner Wolf y Walter Bernhart (eds.) (2007). *Description in literature and other media*. Ámsterdam/Nueva York: Rodopi, 1–87.

Sitios web

- **"ICOM"**. *ICOM* *Statutes*.
http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Statuts/Statutes_eng.pdf.
(consultado 30.03.2013).
- **"WordSmith Tools"**. <http://www.lexically.net/wordsmith/>.

Biografía

Catalina Jiménez Hurtado

Es Catedrática de Traducción e Interpretación en el Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Su principal línea de investigación es la Traducción Audiovisual Accesible (audiodescripción y subtitulación para sordos) y sus posibilidades de aplicación a la didáctica de la traducción y la Museología Accesible. Otras líneas de investigación parten de la lingüística aplicada a la traducción, entre las que destaca la Terminología aplicada a la traducción. En estas líneas ha publicado a nivel nacional e internacional, tanto monografías como artículos en revistas y capítulos de libro. Dirige el grupo de investigación PAI HUM 770 *Aula de investigación del texto multimedia* y es investigadora principal de los siguientes proyectos: TRACCE (SEJ2006-01829/PSIC), AMATRA (P07-SEJ-2660) y PRA2 (FFI2010-16142). Ha dirigido varias ediciones de un Experto Universitario en Subtitulación para Sordos y Audiodescripción para Ciegos en la Universidad de Granada y en la actualidad imparte docencia de postgrado en dicha universidad. E-mail: cjimenez@ugr.es.



Silvia Soler Gallego

Es desde 2010 becaria predoctoral de la Junta de Andalucía adscrita al Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba y realiza su tesis doctoral en torno a la traducción-interpretación como recurso de accesibilidad universal en el ámbito museográfico. Cursó estudios de licenciatura y máster en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Ha estudiado asimismo en la University of International Business and Economics de Beijing (2005-2007), como becaria de MAE-AECI, y en Sophia University en Tokio (2007). Desde 2009 es miembro del grupo de investigación del Programa Andaluz de Investigación *HUM 770 Aula de investigación del texto multimedia* y de los siguientes proyectos: AMATRA (P07-SEJ-2660) y PRA2 (FFI2010-16142). Ha sido asimismo colaboradora en el proyecto TRACCE (SEJ2006-01829/PSIC). E-mail: lr2sogas@uco.es.



Notas

¹ Proyecto AMATRA (P07-SEJ/2660) and Proyecto PRA2 (FFI2010-16142).

² El término *medio* se emplea en los estudios intermediales para referirse conjuntamente al modo semiótico y al medio de transmisión (Wolf 1999: 35-36).

³ Este estudio se realizó durante una estancia de investigación en Rutgers University (Nueva Jersey) financiada por el programa de Incentivos para la realización de actividades de carácter científico y técnico de la Junta de Andalucía.

⁴ Estos museos son: Museo Nacional del Prado, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Thyssen-Bornemisza, Tate Modern (Londres), National Gallery (Londres), Cité des Sciences et de l'Industrie, Jüdisches Museum Berlin, Landesmuseum Mainz y Museen der Stadt Nürnberg en Europa, y Museum of Modern Art (Nueva York), Smithsonian Institution (Washington), Jewish Museum, National Park Service, American Museum of Natural History, Metropolitan Museum of Art, International Spy Museum (Washington), Whitney Museum of American Art, Guggenheim Museum (Nueva York), Brooklyn Museum of Art, Museum of Fine Arts (Boston), Museum of Science (Boston), Philadelphia Museum of Art, Rubin Museum of Art: Art of the Himalayas, en los Estados Unidos. Las empresas que han participado en el estudio son Acoustiguide (Nueva York), Audio Description Solutions, Audio Description Associates y Art Beyond Sight en los Estados Unidos, y Antenna International (España y Alemania) y Ophrys Systèmes (Francia) en Europa.